Mensile - Anno VII - N. 70

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

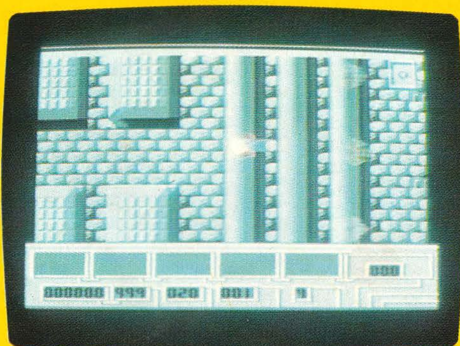
1 OMEGA 28
2 SPEED
3 FRUTTA
4 ROLLER
5 FIDO BOY
6 NAVICELLA SPAZIALE
7 VOLTAR
8 LEGAMI
9 NASONE
10 DIRIGIBILE
11 GOLFER
12 OCHETTA
13 SALTA SALTA
14 TRAPPOLA
15 LESTER
16 PIRAMIX
17 CANESTRO
18 NODULS
19 JUMPER
20 ARIZONA
21 HOP
22 BLIZZER
23 PANNELLI
24 CHATTANOGA
25 PICCHIA DURO
26 BEATLIA
27 RAILROAD
28 DUE RUOTE GP
29 CADUTA
30 PUMPKIN

INCANTESIMI D'UN TEMPO

Purtroppo gli incantesimi non esistono più. O almeno noi crediamo che siano fatti avvenuti soltanto nel periodo medioevale. E proprio a quel periodo si riferiscono quasi tutte le recensioni di questo mese. I maghi e le principesse sfortunate (quelle che per intendersi si fanno sempre rapire dai Cattivi) sono i grandi protagonisti e finiscono per mettere nei pasticci quei cavalieri senza macchia né paura che per arrivare in fondo al gioco devono affrontare mille pericoli. Chissà, poi, se le principesse ne valgono davvero la pena...

HIT PARADE N. 70 - Periodico Mensile - Settembre 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 92 - Rodano Millepini (MI)

OMEGA 28



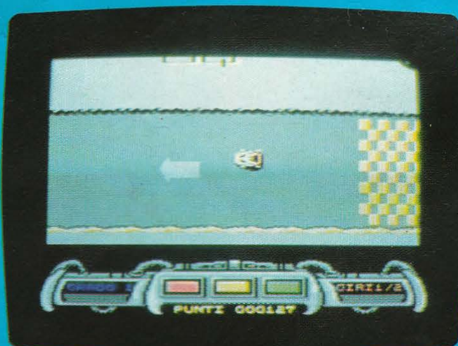
Sei arrivato per tua sfortuna nella regione più sperduta della galassia dove si sta svolgendo una delle peggiori guerre che la storia universale si ricordi. Per poterti allontanare e ritornare sul tuo asteroide devi combattere contro le truppe che hanno assediato il pianeta e tengono in schiavitù gli abitanti, in questo modo farai un piacere anche ad essi liberandoli dagli oppressori.
Devi perciò sparare con precisione contro i nemici per distruggerli e devi guidare con attenzione per evitare di urtare gli altri velivoli e i muri che si innalzano fino alla tua quota.
Una ulteriore insidia sono i missili "intelligenti" che cercano di colpirti.

0-36

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio

SPEED



Per gli appassionati del nobile sport dell'automobilismo, ecco MAGGI, una simulazione di corsa di macchine Gran Turismo molto appassionante e semplice nello svolgimento.
Tu devi pilotare una di queste vetture percorrendo vari circuiti. Ogni pista ha un numero di giri fissato che devono essere compiuti, il numero dei quali è diverso da circuito a circuito ed è indicato in basso a destra sullo schermo. Solo se avrai terminato vittorioso una gara su un circuito potrai passare al seguente e prendere così molti punti bonus.
Preparati ora per la partenza e fai molta attenzione al semaforo poiché è importante partire in testa in modo da non dover superare nessuno in quanto i tuoi avversari sono tutti molto bravi.

36-63

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio ed acceleratore

FRUTTA



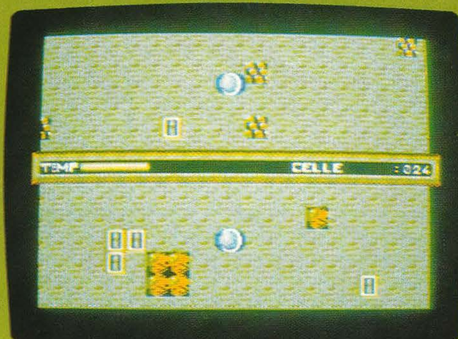
Impara ad usare il trampolino ed a saltare a sufficienza per riuscire a raccogliere la frutta in cima agli alberi. Fai attenzione però agli avvoltoi che sorvolano il frutteto in attesa di afferrare qualche buon bocconcino. Regola la tua potenza di salto (premendo lo sparo) e muovi il trampolino per evitare di fare una brutta fine. Una volta raccolti tutti i frutti accederai al successivo livello dove avrai bisogno di tutta la tua abilità per riuscire a portare a termine il pericoloso compito.

68-85

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO inizio partita

ROLLER



In ROLLER devi comandare i movimenti di due sfere che si muovono lungo due percorsi paralleli. Il joystick controlla entrambe le sfere contemporaneamente, questo vuol dire che le due sfere rispondono allo stesso comando (ad esempio vanno in alto entrambe se si sposta in alto la leva del joystick). Il terreno sul quale si muovono però non è identico, quindi devi regolarti in modo da considerare bene i movimenti. Comunque il modo migliore per capire è provare!

Queste sfere devono raccogliere tutti i tasselli ("CELLE") sparsi sul percorso entro un tempo limite. Alcuni tasselli danno degli effetti particolari che possono favorirti o danneggiarti (ad esempio possono invertire i comandi, oppure possono aumentare la velocità ed altro ancora).

Terminato con successo un livello passi al successivo. Scopo del gioco è di terminare tutti i livelli.

85-114

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio

FIDO BOY



Nella simpatica coppia di cani, padre e figlio, protagonisti di numerosi e famosi cartoni animati il più fannullone è sicuramente il padre. In questa storia infatti ha deciso di riposare tranquillamente sul divano mentre il figlioletto ripulisce la casa eliminando tutti gli insetti e i topi che l'hanno invasa. Tu devi aiutare questo cucciolo nel suo compito.

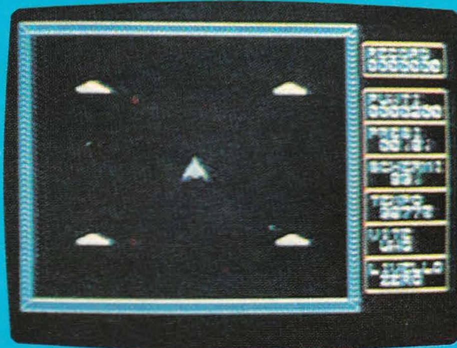
Il gioco si sviluppa in quattro livelli (uno per piano) nel quale devi prendere con la reticella i vari topi, api o scarafaggi e liberarli fuori dalla casa. In pratica devi perlustrare tutto il piano ed ogni volta che avrai preso cinque animali devi ritornare alla porta a sinistra dello schermo. Puoi recuperare anche pezzi di formaggio, altri animali (i pipistrelli) e oggetti vari, che ti danno punti bonus. Hai un tempo limite per ogni vita per terminare un livello e passare così al seguente. Le difficoltà consistono nel fatto che ci sono anche altri animali dispettosi ed oggetti volanti che ti fanno perdere una vita se riescono ad urtarti.

114-148

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q	abbandoni
(in modo pausa)	

NAVICELLA SPAZIALE



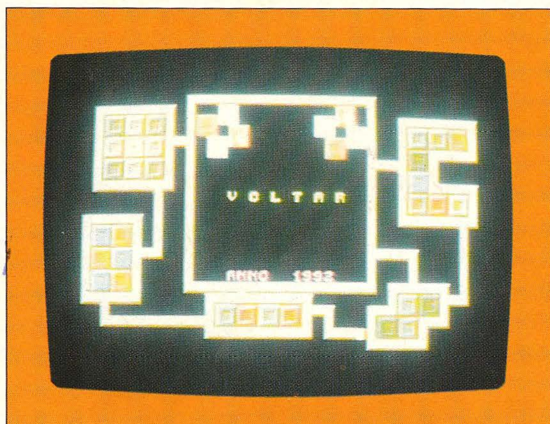
Il gioco è della serie degli invasori spaziali e la nostra astronave deve difendersi da svariati tipi di nemici che cambiano sia nella forma che nella strategia di attacco. Per ogni livello dobbiamo affrontare e distruggere ben 7 tipi di nemici: griglie, lavagne, giroscopi, palle assassine, romboidi, trioidi ed anelli Kamikaze. Il numero di schermi protettivi a nostra disposizione è praticamente illimitato (sono 998). Questi proteggono la nostra astronave dagli urti contro i bordi esterni del campo di battaglia, ma sono totalmente inefficaci in caso di scontro contro i nostri diretti avversari.

148-167

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	spinta razzi
F3	spinta freni
F5	rotazione
F7	inizio partita
RESTORE	fine partita

VOLTAR



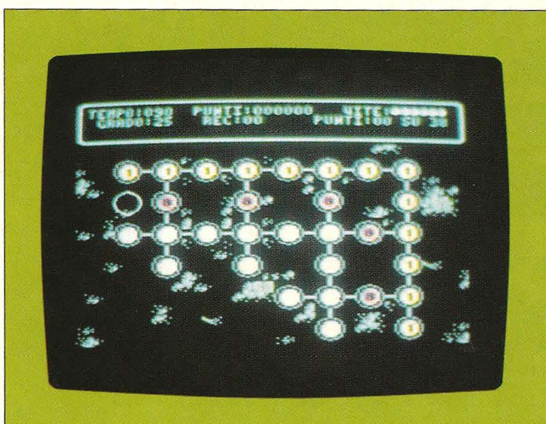
Voltar è un divertente gioco di logica nel quale devi disporre ordinatamente dei mattoncini colorati sullo schermo. I mattoni sono di due colori e devi in pratica creare due file (una per ogni colore) orizzontali (non importa a quale altezza). Per muovere i mattoncini devi portare sopra essi l'area evidenziata e premere il pulsante di SPARO: i quadratini si sposteranno e si disporranno secondo un nuovo ordine all'interno di questa area.
I primi livelli potranno risultare semplici, ma il gioco via via si complicherà con aree di forme sempre più strane.
All'inizio puoi scegliere se giocare a tempo o a mosse e se avere una disposizione casuale all'inizio dei mattoncini.

167 - 183

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
F1-F3-F5	selezione opzioni

LEGAMI



Legami è un gioco di logica che metterà a dura prova le tue capacità intellettive.
Devi riuscire a portare a termine ben 99 livelli di gioco, ognuno dei quali deve ovviamente essere completato entro un tempo limite.
Per passare da un livello di gioco all'altro devi raggiungere il punteggio indicato in alto a destra e poi premere RETURN. Ogni schermata è composta da tanti cerchi legati fra loro e contenenti un numero. Tu devi selezionare un cerchio premendo lo sparo e devi farlo combaciare con uno dei cerchi adiacenti. Due cerchi combaciano tra loro solo se i numeri che contengono sono uguali e, una volta combaciati, i numeri si sommano.
Devi riuscire a sommare i numeri fino a raggiungere 8; a questo punto potrai legare qualsiasi numero con l'8 e ottenere finalmente i punti necessari per passare al livello successivo.
Ricordati che tutti i numeri maggiori di 2 possono essere divisi in due cerchi contenenti numeri inferiori posizionandoti su uno spazio libero adiacente.

183-210

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio partita
F3	modifiche schermate
F5	suono si/no
RETURN	passaggio livello

SHADOWLANDS™

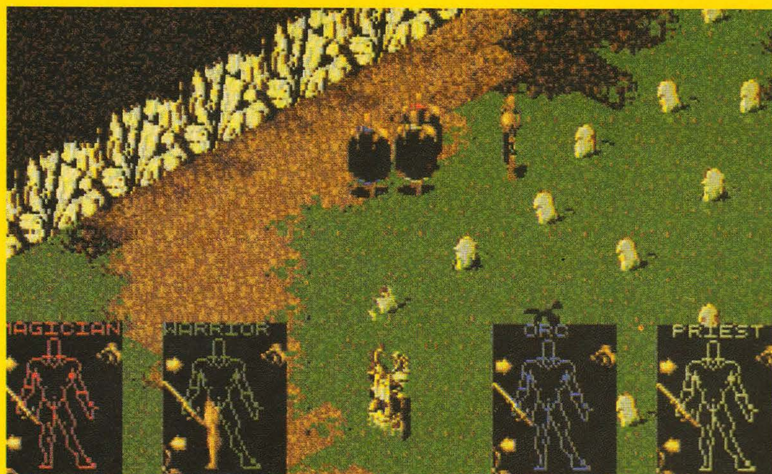
Sei morto. Passato a miglior vita. Hai cessato di esistere. Sei spirato e sei andato ad incontrare il tuo creatore. Sei un cadavere. Privato della vita, riposi in pace. Fai crescere le margheritine. Ti sei liberato di questo trambusto mortale e riposi in paradiso.
Beh, quest'ultima affermazione non è vera fino in fondo. In realtà fai di tutto tranne che riposare. Vedi non era il tuo momento di morire. Sei stato portato via prima del fiorire dei tuoi anni e non ne sei affatto contento. Così, invece di trascorrere il tempo che ti resta seduto su una nuvoletta a suonare l'arpa e a struggerti per la tua casa, stai invece facendo di tutto per recuperare il tuo posto fra la gente comune.
Dopo che tutto il tuo villaggio è stato massacrato pazzi abitanti di Shadowlands, ti ritrovi 'non del tutto sull'altra sponda'. Il tuo corpo è pure stato portato in un qualche tempio lontano, ma il tuo spirito è ancora perfettamente vivo e vegeto e vuole riavere indietro il suo corpo. Per portare a termine questo lavoro un po' più che difficile ha progettato di influenzare la mente di quattro avventurieri di passaggio e li hai portati

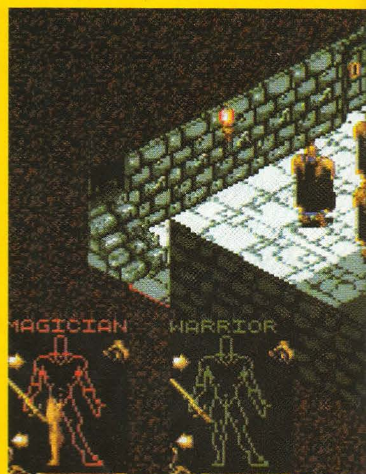




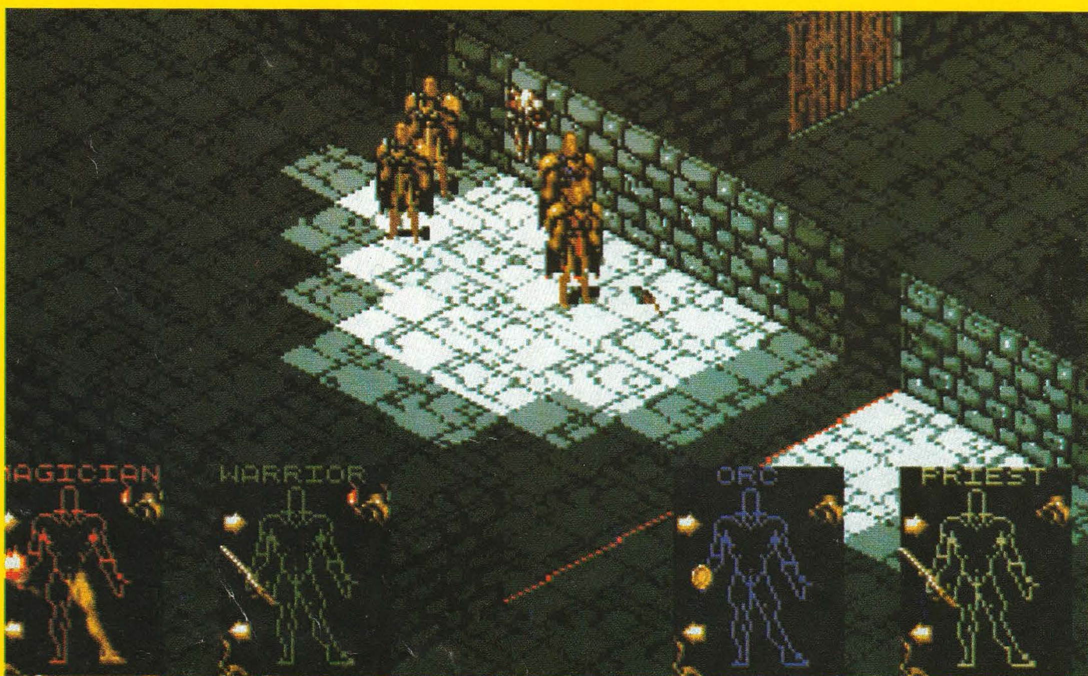
nel profondo cuore di Shadowlands. E da qui comincia la tua ricerca della vita. **Shadowlands** deve molto a numerosi RPG precedenti, ma ancora di più al meraviglioso talento di Teque London: è uno dei più bei giochi di ruolo fra quelli apparsi dopo **Eye of the Beholder**. Fin dall'inizio è perfettamente chiaro che il progetto del gioco è

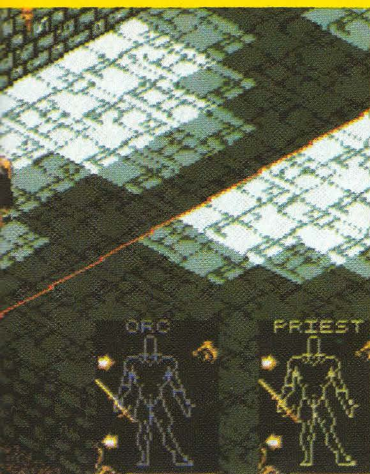


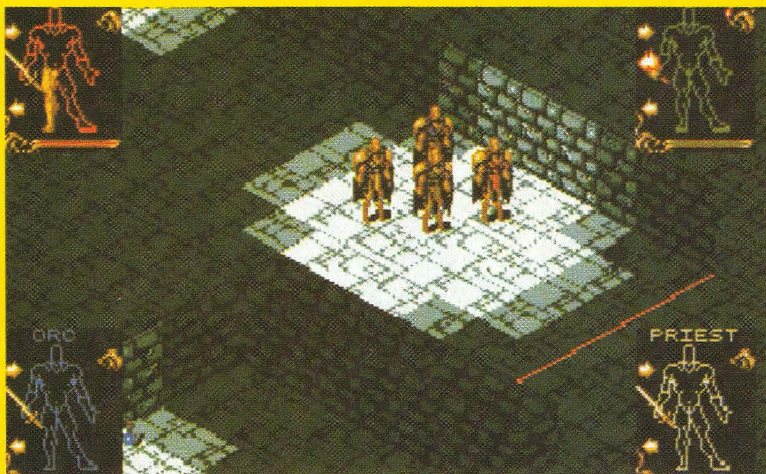




stato pensato a fondo, dai controlli di uso facile all'uso delle luci con una funzione più che di semplice effetto grafico. Il fatto che ciascuno dei quattro personaggi possa essere controllato in modo indipendente dagli altri, mette il gioco su un altro livello rispetto a **Cadaver, Dungeon Master** e altri, e ti permette di mettere in atto tutte le strategie possibili per combattere e risolvere gli enigmi. La vera bellezza di **Shadowlands** è che il combattimento è in secondo piano rispetto all'ambiente, ma rimane comunque abbastanza forte da aumentare l'eccitazione durante l'azione. Ogni oggetto, anche se piccolo e insignificante, può essere utilizzato per ottenere un effetto, anche se si tratta solo di ricaricare il tuo livello di abilità. Le mele sono qualcosa di più di semplice cibo, puoi prendere da loro le loro 'energie psichiche', utilizzarle per scoprire piatti a pressione nascosti o anche lanciarle contro ai mostri.
Se devo proprio fare qualche critica, posso mettere in discussione l'uso dei 'piccoli mostri'.

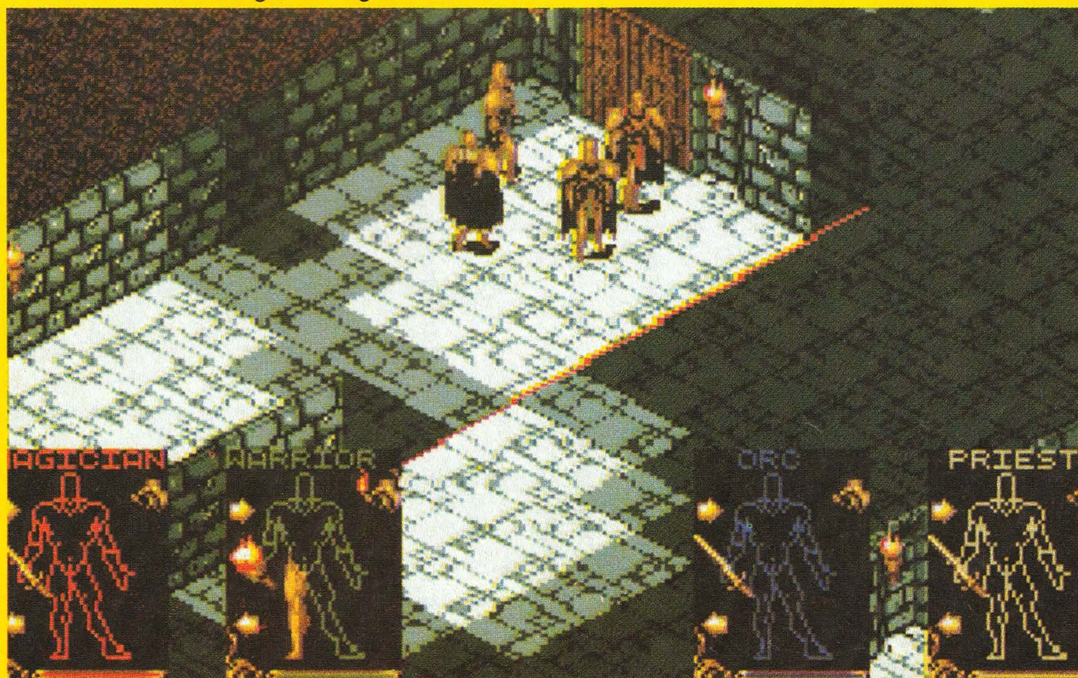






Topi, serpenti e scorpioni possono diventare un vero supplizio se non stai attento a quello che fanno; possono rosicchiarti un punto qua o là, rubando poco per volta la vita ai tuoi personaggi in quanto li seguono costantemente. E anche la dipendenza dal cibo e dall'acqua - per quanto realistica e dettaglio interessante - è una caratteristica degli RPG che, a mio avviso, toglie parte del divertimento del gioco. È però ingiusto basare la propria opinione su punti di questo genere, perché sono semplicemente opinioni personali e se ascolti qualcun altro ti dirà che sono cose che a lui piacciono. **Shadowlands** è un glorioso gioco di fantasia, che miscela perfettamente in giusta dose azione e pensiero, e avvolge il tutto in un'atmosfera assolutamente coinvolgente. L'unica cosa che manca è l'opzione per il gioco a più giocatori, che sarebbe stata una cosa eccezionale. ●



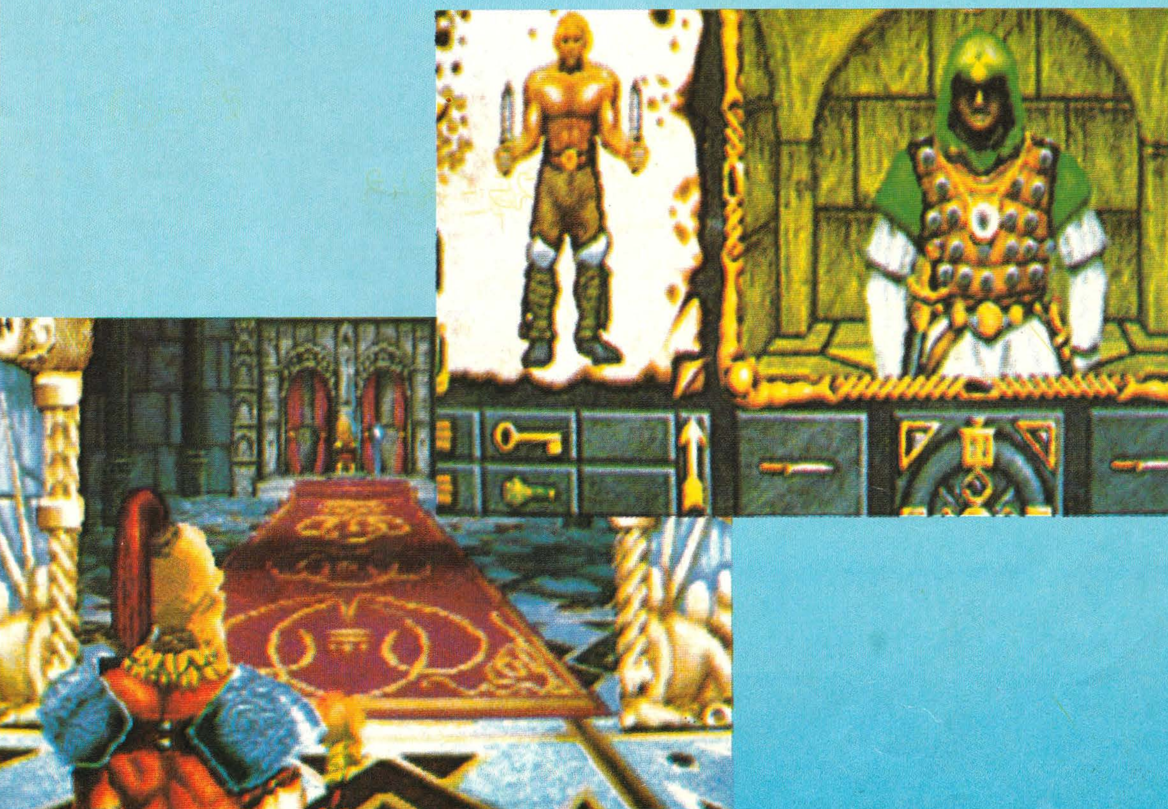


LEGACY OF THE NECROMANCER

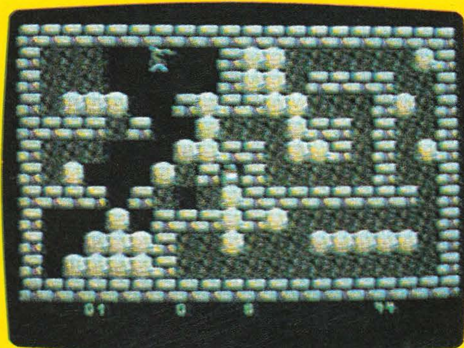


Da alcuni mesi il pubblico acquista ad occhi chiusi tutti i parenti di **Dungeon Master**. Come è facile capirlo! quando si guarda la qualità di software come **Eye of the Beholder**, **Black Crypt** o **Captive**, resistervi vuol dire essere veramente difficili. Questi software sono fra i più coinvolgenti, il sistema di gioco che hanno dà al giocatore la possibilità di agire in modo diretto sull'ambiente ludico. Un tale livello di interattività si trova solo molto raramente. Gli adepti di questi programmi sono molti di più dei normali appassionati dei giochi di ruolo. Possiamo così aspettarci che moltissimi editori abbiano intenzione di sviluppare un loro gioco di ruolo.
Il titolo che vi presentiamo esce con il marchio Virgil. Un software del genere **Dungeon Master** merita sempre una certa attenzione, soprattutto se si viene a sapere che è

stato sviluppato dalla Westwood Associates, i programmatori della serie **Eye of the Beholder**! E ancora una volta verrai chiamato a salvare il mondo dal caos. Lo scenario di **Legacy of the Necromancer** sembra molto classico. Duecento anni fa, un negromante guerrigliero invoca una era di tenebre e freddo che dovrebbe metter fine all'umanità, e tutto per punire la folla temerarietà degli uomini (che avevano avuto la cattiva idea di cercare di ucciderlo).
Fortuna volle che la sua maledizione si rivoltasse contro di lui. Da quel tempo lontano, nel tuo villaggio è imprigionato un pericoloso mago dai poteri smisurati. La sua prigione è un tempio di ghiaccio posto nelle profondità di un sotterraneo. La situazione diventa pericolosa quando si viene a sapere che il detto ignobile personaggio sta per liberarsi, visto che il ghiaccio sta ritornando acqua per effetto del calore geotermico e di altre insulsaggini del genere. Naturalmente ha tutte le intenzioni di fare ancora una volta del male, chiamando tutta una serie di gentili compagni (morti-viventi, creature del caos, funghi giganti, ecc.) e organizzando un gran numero di subdole trappole, dannato!
Devi reagire il più rapidamente possibile: nominato dagli anziani del villaggio, devi partire alla ricerca del male e distruggerlo. Per riassumere, sei l'unico buontempone disposto a rischiare la vita per salvare il mondo da questa terribile vendetta. Dovrai così infilarti nell'antro sotterraneo del negromante per stanarlo e annientarlo. Buona fortuna! Ti viene proposta una grossa scelta di personaggi e di attributi, con le caratteristiche classiche dei giochi di ruolo. Dovrai esplorare tredici livelli di angoscia e sudori freddi, avrai enigmi da risolvere e combattimenti da vincere. Potrai anche riuscire ad ottenere informazioni da alcuni umanoidi di passaggio, e questo solo per te. Potrai visualizzare, ed è una novità, la crescita della potenza del tuo personaggio.
I grafici, a prima vista, sono sontuosi e danno all'avventura una dimensione reale. L'animazione promette molto bene come pure la colonna sonora che utilizza suoni digitalizzati. ●



NASONE



Protagonista del gioco è un buffo omino con tanto di naso che si inoltra nelle cave di Skalos alla ricerca di pezzi di piombo. Il nostro amico deve scavare cunicoli per riuscire a raggiungere il prezioso cubetto di piombo ed accedere così alla cava successiva. Il suo compito non è affatto semplice perché dovrà fare attenzione a non far crollare massi che potrebbero chiudergli delle vie di accesso o addirittura ucciderlo e naturalmente dovrà evitare i soliti esseri ostili che popolano le caverne.

210 - 225

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita/suicidio
RESTORE	fine partita
SPAZIO	per visualizzare schermata iniziale (a fine gioco)

DIRIGIBILE



Dei meravigliosi tesori sono celati nei meandri del sottosuolo molto vicino al centro della Terra. Per recuperarli tu devi penetrare in queste caverne e perlustrarle tutte. L'unico mezzo che ti permette di muoverti con una certa maneggevolezza è un dirigibile.
Le caverne presentano molte insidie e devi fare estremamente attenzione a non urtare le pareti o a non incappare nelle infinite trappole e passaggi con porte laser che irrimediabilmente distruggerebbero il tuo mezzo (e ne hai uno solo a disposizione!). Man mano che il tempo passa la temperatura aumenta e se non fai in fretta potresti anche esplodere!

225 - 242

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio/dai gas
SPAZIO	vedi zone/freni
1/2	sonoro

GOLFER

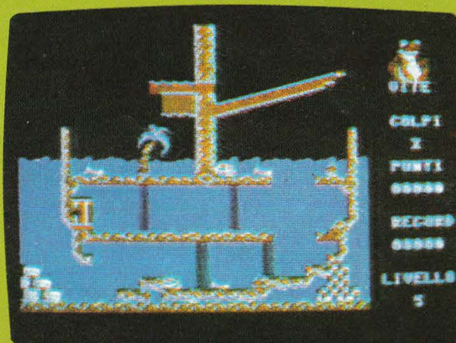


Questo programma ti permette di rilassarti passando un po' di tempo immerso nella natura, anche se simulata, giocando a golf, sport divertente ma anche impegnativo.
Inizi il gioco selezionando le varie opzioni di gara (numero di giocatori e di buche per ogni percorso, vento, difficoltà e così via) quindi ti rechi sul campo. Le regole sono semplici. Devi mandare la pallina nella buca in corrispondenza della bandierina nel minore numero di tiri possibile (alla fine vince chi ha fatto meno colpi).
La direzione del colpo la decidi premendo i tasti come indicato sullo schermo, la distanza è determinata dalla mazza che scegli. Se la pallina va nell'acqua perdi un colpo. Nella decisione del tiro tieni in dovuto conto la direzione e la forza del vento (indicate in alto sullo schermo) e vicino alla buca devi scegliere con molta cura la forza del colpo e la direzione in funzione della pendenza del GREEN (zona intorno alla buca).

242-263

1/2	scelta opzioni
P	osservi campo abbandoni
D	fissa la direzione tramite F5/F7
C	scegli mazza tramite F5/F7
F1	conferma
T	esegui il colpo

OCHETTA



Guidate l'ochetta Pasquina attraverso gli 8 livelli delle grotte lacustri per distruggere il malvagio stregone del lago. Per riuscire nell'impresa dovete controllare l'ochetta sia nell'acqua che nell'aria (premendo lo sparo). Naturalmente il lago è infestato da trappole e da ostili creature come piovre, rane, gabbiani... Per difendervi avete a disposizione un serbatoio di acido fosforico sufficiente per 9 colpi; tenete presente però che alcuni mostri vengono semplicemente storditi dai vostri colpi! Il vostro compito è distruggere il guardiano meccanico (un marchingegno lampeggiante) per aprire la porta che vi permetterà di accedere al successivo livello fino a raggiungere l'ultimo livello dove dovrete affrontare il malvagio stregone.

263-279

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio/continuazione partita
JOYSTICK SU + SPARO	per spiccare il volo

SALTA SALTA



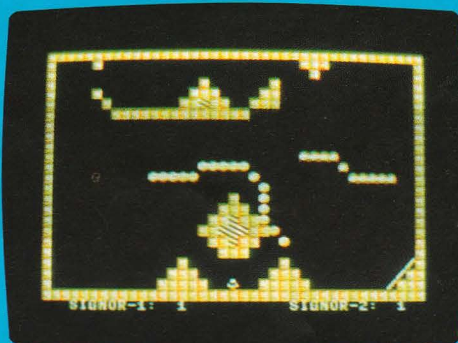
Il protagonista di questa vicenda è un simpaticissimo personaggio che ha una fisionomia per così dire "essenziale".
Per riottenere la sua forma umana deve uscire dalla dimensione nella quale si trova. Per fare ciò deve saltare da una piattaforma a quella superiore fino alla cima e quindi all'uscita.
Molti livelli compongono questa dimensione ed ognuno ha delle difficoltà particolari.
Innanzitutto per passare da una piattaforma ad un'altra deve assolutamente sfruttare le aperture che compaiono di tanto in tanto.
Mentre aspetta deve guardarsi da alcuni esseri che girovagano per lo schermo e che non deve assolutamente urtare.
Non deve inoltre cadere nelle aperture che passano sulla piattaforma nella quale si trova poiché cadrebbe e rimarrebbe tramortito per alcuni secondi (oltre ovviamente a perdere una vita).
Il gioco termina alla fine delle vite a disposizione.
Si può giocare in due contemporaneamente sullo stesso schermo, basta premere SPARO sul proprio joystick all'inizio del livello.
In tal caso si può anche colpire a tradimento il proprio avversario dandogli un calcione!

279-296

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio

TRAPPOLA



Preparati ad affrontare un tuo amico in una avvincente sfida. Entrambi dovrete guidare un serpentone che si allunga sempre di più mano a mano che si muove sul campo di gioco.
Il tuo compito è molto semplice: devi riuscire ad intrappolare il tuo avversario in modo che non possa più muoversi sullo schermo.
Solo impegnandoti a fondo e dimostrando acutezza tattica e prontezza di riflessi riuscirai a vincere la partita.
Ricordati che avrai anche la possibilità di scegliere lo sfondo del campo di gioco e il numero di vite in modo che la partita duri più a lungo.
Buon divertimento!

296-312

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO	inizio partita
JOYSTICK SU/GIU'	numero vite
JOYSTICK SX/DX	scelta campo di gioco

LESTER



Proiettato da un macabro sortilegio Lester, il barone rampante, è finito nel misterioso paese dei campanelli riconoscibili in quanto contrassegnati ciascuno da una bandierina. E qui, come predetto dalla profezia, egli dovrà far tintinnare tutti i campanelli per poter ritornare alla normalità nel suo mondo. L'impresa non sarà facile e dovrà essere costellata da acrobatici salti, non sempre attutiti dalle piante, e da vertiginose corse su palle di cannone. Per complicargli la vita il povero Lester dovrà anche accuratamente evitare il tocco mortale di Gardenia, la perfida arpia, guardiana di questo magico paese.

312-328

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	per partire e reset

PIRAMIX



Per passare un po' del tuo tempo libero con un rilassante gioco puoi provare a giocare a PIRAMIX. Si tratta di un gioco che ha origini nell'antica Cina e consiste nel togliere dallo schermo tutte le pedine che inizialmente sono disposte a formare una piramide.
Queste pedine per essere eliminate dallo schermo devono essere selezionate a due a due, cioè bisogna individuare le coppie di pedine assolutamente identiche. Altra condizione indispensabile è che le due pedine selezionate non abbiano entrambi i lati destro e sinistro adiacenti ad altre pedine sullo stesso livello (ricordati che sono disposte a piramide).
Ogni livello ha il suo colore caratteristico. Per selezionare le coppie di pedine devi usare la mano che si trova sullo schermo con la quale devi indicare la prima pedina della coppia e quindi la seconda (premi SPARO per confermare). Se la selezione è corretta le pedine scompaiono.
Hai dei menu in alto sullo schermo con i quali puoi abbandonare, modificare lo schema o correggere l'ultima mossa ed altro ancora.

0-33

JOYSTICK IN PORTA 2

RESTORE riparti

CANESTRO



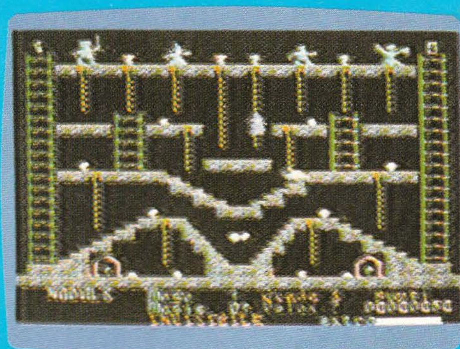
In questo gioco dovrai dimostrare tutta la tua abilità nel fare canestro. Puoi scegliere se giocare da solo contro il computer o contro un tuo amico in una avvincente sfida. Ricordati che vince chi per primo raggiunge i 21 punti.
Tu controlli una specie di racchetta e devi semplicemente colpire al momento giusto la palla che rimbalza per riuscire a fare canestro.
Fai attenzione a non mandare la palla nel canestro sbagliato favorendo così l'avversario.
Buon divertimento!

33 - 47

JOYSTICK IN PORTA 2

1	1 giocatore
2	2 giocatori
1-6	livello di gioco

NODULS



Il povero Noduls ha combinato un bel pasticcio. Infatti in assenza del suo padrone Merlino ha voluto fare l'apprendista stregone e giocando con i filtri magici ha provocato un'esplosione di forze infernali. Tuttavia egli sa bene cosa deve fare perché per riportare le cose alla normalità basterà preparare la famosa pozione della grande quiete. Ma purtroppo tutti gli ingredienti necessari sono stati sparpagliati nel castello del grande mago. Così per rimediare al disastro Noduls dovrà pazientemente recuperare tutti i magici oggetti, stando bene attento, naturalmente, a sopravvivere fino al completamento dell'impresa.

47 - 85

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JUMPER



In questo gioco devi impegnarti e mettere a dura prova i tuoi riflessi. Una sfera è la protagonista di questa vicenda e tu ne controlli i movimenti con lo scopo di portarla più avanti possibile facendole finire tutti i livelli.
Ogni livello è costituito da una piattaforma sulla quale sono disposte delle caselle, ogni casella ha un determinato valore o funzione. Alcune fanno incrementare il punteggio, altre invece fanno diminuire l'energia, altre ancora danno una maggiore spinta. Per ottenere questi risultati devi rimbalzarci sopra, ovviamente cerca accuratamente di evitare quelle che tolgono energia e le caselle nere che ti fanno cadere nel vuoto!.
Spostando in avanti la leva fai rimbalzare più in alto la palla, spostandola indietro invece diminuisci il rimbalzo.
Per aumentare il punteggio finale è conveniente impiegare il meno tempo possibile: ti accorgerai però che i tuoi riflessi forse non sono così pronti come credevi!

85-111

JOYSTICK IN PORTA 2

SPAZIO inizio
RESTORE abbandoni

ARIZONA

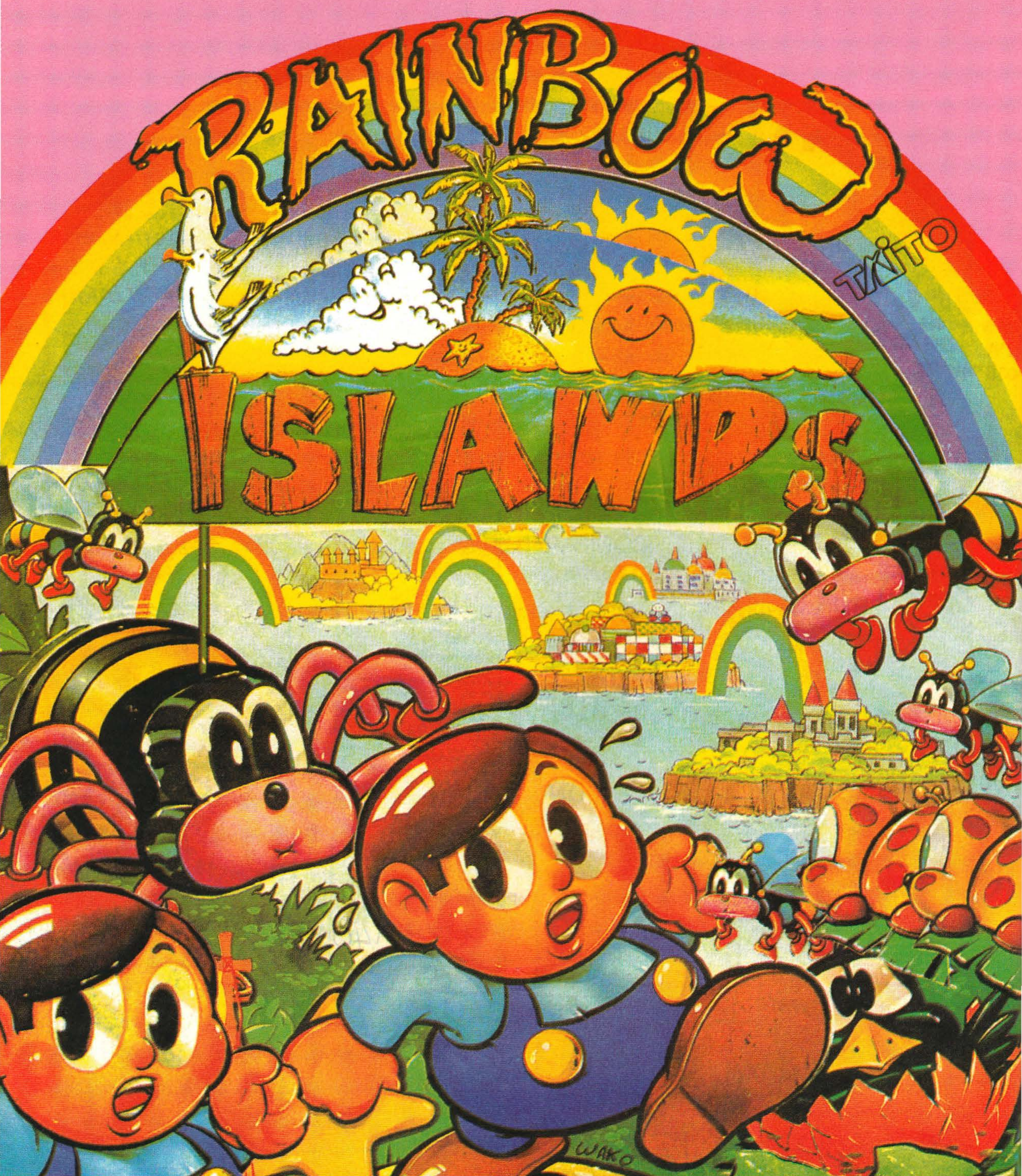


Preparati a vivere una fantastica avventura ambientata in Arizona. Puoi scegliere se affrontare gli innumerevoli pericoli del vecchio West da solo o in compagnia di un tuo amico.
Nel primo livello di gioco dovrai attraversare una zona desertica popolata solo da velenosi serpenti e da indiani assetati di sangue. Fai molta attenzione quindi a non farti mordere dai serpenti e a non farti colpire dalle frecce ed elimina i tuoi nemici utilizzando la pistola che fortunatamente hai a tua disposizione.
Una volta attraversata questa zona giungerai finalmente in città, dove purtroppo scoprirai a tue spese che le cittadine del West sono infestate da banditi e pistoleri ancora più temibili degli indiani. Questa volta dovrai evitare colpi di fucile e di pistola che ovviamente sono molto più efficaci delle frecce e, come se non bastasse, dovrai anche fare attenzione ai candelotti di dinamite piazzati qua e là da qualche bandito deciso a farti fuori.

111-140

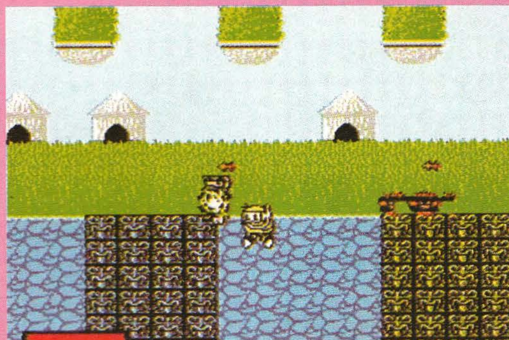
JOYSTICK IN PORTA 1 e/o 2

SPARO inizio partita



Rainbow Islands è il riuscitissimo seguito di **Bubble Bobble**. In **Rainbow Islands** Bub e Bob devono liberare le sette isole dell'arcobaleno che sono state occupate da Von Blubba e i suoi compari. Le armi di Bub e Bob sono gli arcobaleni che trasformano i nemici in bonus e servono come trampolini

per raggiungere le piattaforme più alte. I livelli scorrono verticalmente; una volta raggiunto l'apice del livello, un baule cade dall'alto liberando doni come banane, fragole e torte. Ci sono quattro livelli per ogni isola e alla fine di ogni isola Bub e Bob devono affrontare il guardiano dell'isola per passare a quella successiva.
In questo gioco pieno di cose dolci ovviamente le piattaforme sono piene di frutti, panini e dolci che incrementano il punteggio e danno un po' di forza per evitare i tanti nemici che si trovano sul cammino. Esistono poi delle stanze segrete che contengono altri bonus.





OGGETTI UTILI

Scarpe magiche: rendono molto più veloci, una volta indossate.

Pozioni rosse: una pozione raccolta fa raddoppiare la potenza di fuoco (due arcobaleni). Raccogliendo un'altra pozione gli arcobaleni diventano tre.

Pozioni gialle: accelerano i lanci degli arcobaleni rendendo più veloce la scalata del livello.

Dlamanti colorati: danno una vita extra se si riesce a raccogliere diamanti di tutti i colori nello stesso livello.



La Imagitec sta sviluppando, sempre per la Mirage, un gioco veramente appassionante che è un incrocio fra gli scacchi, il Go e l'Otello. Le regole, il piano di gioco e le pedine sono basati sulla mitologia nordica e riprendono un antico gioco praticato dagli scandinavi per generazioni.
Il gioco dispone di uno scenario molto ben dettagliato che apporta non poco a questo gioco di strategia. **Ragnarok** prevede due serie di pedine che si affrontano. In questo soft il giocatore assume il ruolo di Odin e affronterà tutta una serie di partite, contro al campo avversario, naturalmente.
Ogni avversario giocherà in modo diverso perché ognuno di loro ha degli attributi particolari. I personaggi avversari sono definiti in modo che il computer giochi come un essere umano.



Pîù avanzi nel gioco, più aumenta il livello di difficoltà. L'intelligenza artificiale del computer è decisamente alta e, mentre è molto facile entrare nel gioco e riuscire a giocare, è veramente molto difficile riuscire a vincere. Per terminare il gioco il giocatore deve battere ogni avversario almeno due volte, una volta giocando con i rossi e una giocando con i bianchi.
Il piano di gioco è composto da 11 quadrati per 11 e contiene sei diversi tipi di caselle, anche se uno solo di loro influenza il gioco mentre gli altri servono soprattutto per aiutare il giocatore a disporre le sue pedine.
Come al solito il Bene affronta il Male, e ogni campo ha il suo colore identificativo. I Gentili dispongono di 8 pedine: gli Einherirar, di 4 pedine speciali a scelta fra 6 (lo stato maggiore di Odin con la loro sfilza di poteri), e di Odin. I Cattivi, invece, dispongono di 20 giganti che hanno sfidato gli dei e di quattro pedine speciali, anche qui a sceltla fra sei.
Ogni campo ha uno scopo di gioco diverso: mentre i Gentili devono manovrare Odin dalla casella di pertenza fino al centro e poi a uno dei quattro angoli della griglia di gioco, i Cattivi devono impedirglielo e cercare contemporaneamente di catturarlo circondandolo con quattro pedine, o tre pedine più un bordo, o tre pedine più la casella centrale, oppure anche riuscire a bloccare tutti gli spostamenti dei Gentili. Gli spostamenti delle pedine sono molto semplici, i rossi (i Gentili) si muovono per primi con un'infinità di obblighi per Odin e i suoi generali. Alcune pedine speciali possono fare degli spostamenti più complicati, ma tutto è spiegato in modo molto chiaro nel manuale ed è molto facile da imparare.
Le pedine saranno animate, e anche lo sfondo. L'atmosfera mitologica del tema è resa molto bene. ●

HOP



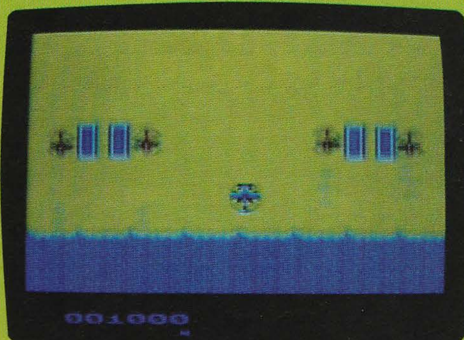
In una terra lontana, da qualche parte nello spazio e nel tempo, il signor Hop sta per iniziare il suo lavoro di cercatore di gemme, ma questo strano personaggio, capace di muoversi soltanto a balzelloni, sa bene che nel vasto territorio da esplorare esistono, oltre alla ricchezza e al cibo, decine di migliaia di pericoli e di ostacoli in grado di fulminarlo all'istante o di ridurre la sua invulnerabilità magica anche per brevi contatti. Ricordati che per meglio calibrare la potenza del salto dovrà prima muovere rapidamente la barra della joystick avanti ed indietro e fermarsi per spiccare il salto.

140-166

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	musica off
F5	musica on

BLIZZER



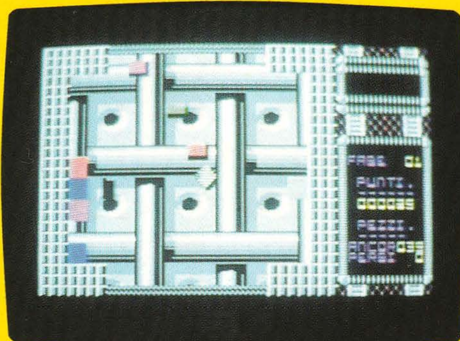
Questo gioco è ambientato in una remota regione asiatica nella quale è scoppiata una sanguinosa guerra. Tu hai deciso di parteciparvi in qualità di pilota di elicotteri da combattimento.
Puoi giocare da solo oppure in coppia con un tuo amico in contemporanea sullo stesso schermo (basta premere il pulsante di sparo per entrare in qualunque momento nella partita).
Scopo del gioco è di resistere il più possibile e fare moltissimi punti distruggendo i mezzi nemici. Questi sono dei veri ossi duri in quanto devono essere colpiti più volte per venire distrutti.
Devi assolutamente annientarli poiché altrimenti essi distruggeranno te!
Puoi raccogliere anche dei bonus sullo schermo che ti danno punti extra.

166-191

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni

PANNELLI



In questo gioco manovri una strana racchetta con la quale devi cercare di colpire dei pannelli colorati che scendono inesorabilmente lungo il campo di gioco.
Il tuo compito è molto semplice: devi riuscire a deviare i pannelli verso altri pannelli dello stesso colore in modo che si accoppino e spariscano dallo schermo. Fai molta attenzione a non lasciarti sfuggire troppi pannelli perché oltre ad un certo limite perderai inevitabilmente la partita. Non lasciarti neanche accumulare uno sull'altro fino a raggiungere la sommità del campo di gioco perché in tal modo non potranno più scendere e sarai costretto a ricominciare tutto da capo.

131-209

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita

CHATTANOGA



Per diventare il signore assoluto della Terra di Moriad il perfido Railje ha rapito il giovane John, futuro principe ereditario dell'intero pianeta, e lo ha smaterializzato in una cella invisibile tetradimensionale. Per impedirne la liberazione ha anche disseminato le centinaia di chiavi del tempo lungo la ferrovia di Chattanoga, pervasa da mortali trappole e guardata a vista da malevoli Zombies. Solo il valoroso paladino Goblin potrà riuscire a recuperare le chiavi varcando le tre porte del tempo che lo condurranno a liberare il suo signore dalla prigione temporale.

209-243

JOYSTICK PORTA 2

F1	per giocare e ricominciare
SPAZIO	pausa

PICCHIA DURO



Nella televisione del futuro la trasmissione più vista è una particolare caccia all'uomo nella quale infiniti mercenari cercano di uccidere il volontario di turno. Tu impersoni questo volontario che rischia la vita per il premio finale: dieci miliardi di dollari. All'inizio puoi scegliere il tipo di controllo che preferisci (tasti, uno o due joystick per muovere e sparare).
Durante il gioco devi muoverti per le decine di stanze del palazzo televisivo con un unico compito: sopravvivere!
Devi infatti difenderti da tutti i nemici che ti danno la caccia e dalle postazioni che dispongono di armi micidiali. Devi assolutamente uccidere e distruggere tutto quello che si trova sullo schermo e recuperare tutti i bonus ed i soldi che compaiono sul terreno (fra essi ci sono anche videoregistratori, televisioni, tostapane, tagliaerba ecc.). Potrai raccogliere vari tipi di armi, di scudi, di bombe e tutto ciò che può servirti per terminare la missione.
Fai attenzione alle mine sul terreno.
Terminata una stanza devi passare alla successiva (puoi anche scegliere tra più d'una).
Un supepr-nemico ti affronterà a fine livello.

243-240

TASTI UTILIZZATI

F1/F3	scelta controlli
SPAZIO	inizio
RESTORE	abbandoni
RUN/STOP	pausa

BEATLIA



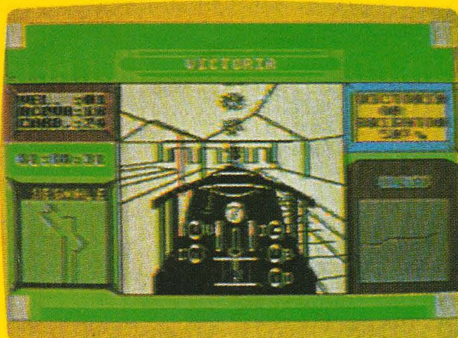
Il tuo pianeta è venuto a trovarsi in difficoltà poiché sono esaurite le gemme che davano stabilità al suo nucleo. Tu sei stato prescelto per recarti su un asteroide e raccoglierne la quantità necessaria per ristabilire l'equilibrio.
Devi girovagare per tutto l'asteroide e trovare tutte le gemme. Purtroppo il pianeta è letteralmente infestato da insetti e mostri estremamente ostili che ti rendono la vita difficile: ogni volta che ti toccano perdi energia e puoi anche perdere una vita! Devi quindi distruggerli con il tuo fucile che ha due tipi di colpi: lineare oppure rasoterra (per questo tipo di colpo tieni premuto il pulsante di sparo). Devi fare molta attenzione anche all'energia dei tuoi razzi poiché solo con molta energia puoi superare certi ostacoli. Alcuni oggetti bonus (che ti permettono di rifornirti di energia per il razzo o vite extra) sono disseminati lungo le gallerie dell'asteroide così come le chiavi per aprire alcuni importanti passaggi.
Per fare un mega-salto devi spingere velocemente in alto la leva del joystick due volte.

240-234

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	in modo pausa abbandonare la partita

RAILROAD



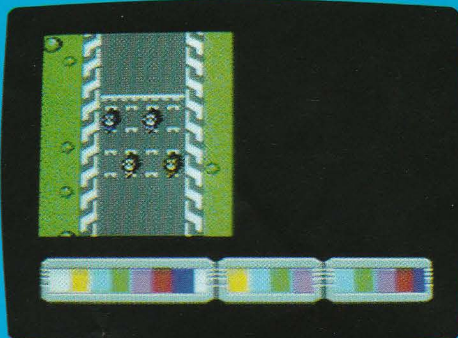
Scopo di questo magnifico gioco è guidare una locomotiva con il suo convoglio da Londra a Brighton e voi interpreterete sia il macchinista che il guidatore. Ci sono diversi livelli di gioco, ma vi consigliamo prima di osservare attentamente il demo e poi di iniziare dal livello più basso, dove dovrete usare solo il regolatore, l'otturatore e i freni, mentre il resto dei controlli è lasciato al computer, provando gradualmente le vostre capacità per arrivare alla fine a percorrere il tragitto nel minor tempo possibile usando il carbone e l'acqua disponibili con la massima efficienza. I controlli da tener comunque presenti nella guida di una locomotiva a vapore sono: livello dell'acqua, dovrà essere nel mezzo dell'indicatore perché poca acqua causa un rallentamento mentre molta entra nei cilindri al posto del vapore; il livello del vapore, viene tuttavia regolato automaticamente con una fuoriuscita dell'eccesso, il fischio, da usarsi prima di partire o di entrare in galleria; il regolatore, ha 5 posizioni e serve per aumentare la potenza alle ruote, ma deve essere usato progressivamente, l'otturatore, che serve per regolare l'afflusso di vapore nei cilindri, i freni, hanno 5 posizioni di potenza e possono essere usati dai viaggiatori in caso di emergenza, lo sfiatatoio, serve solo eccezionalmente per diminuire l'eccesso di vapore nella caldaia; gli iniettori, servono per regolare il livello di bollitura dell'acqua, la valvola di tiraggio del camino per regolare la combustione del carbone, la porta della caldaia, il gradiente, per misurare la pendenza del terreno. E ora a voi e buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

W	fischietto
RETURN	attizza il fuoco
X diminuire	X incrementare
SHIFT + R	R regolatore
SHIFT + V	V freni
SHIFT + C	C otturatore
SHIFT + B	B sfiatatoio
SHIFT + I	I iniettori
SHIFT + F	F porta caldaia
SHIFT + D	D valvola tiraggio
0,1,2,3,4,5,6,7	livelli gioco
A	giunzione tra velocità accelerazione e tempo reale
S	giunzione tra fumare si e no
F1	ritorno al menu
H	pausa e ricomincia
T	orario
SPAZIO	per osservare i messaggi

234-310

DUE RUOTE GP



Tutti gli appassionati di moto troveranno certamente avvincente giocare a DUE RUOTE GP in quanto simula un campionato mondiale di motociclismo classe 80 cc. All'inizio devi selezionare premendo i rispettivi tasti numerici il tipo di controllo e se vuoi iniziare il campionato, puoi poi selezionare se fare pratica o correre il campionato, se vedere i percorsi, la classifica e un demo. La dinamica del gioco è intuitiva: bisogna cercare di percorrere il giro di qualifica nel minor tempo possibile (il tempo e la posizione sono indicati in basso sullo schermo) per accedere alla corsa. Qui bisogna gareggiare con altre tre moto e bisogna arrivare almeno sul podio per acquisire punti per la classifica di campionato.

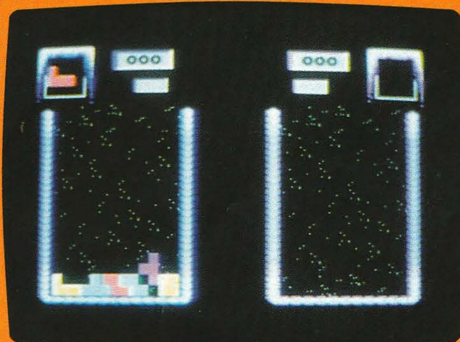
Durante la corsa devi cercare di non uscire di strada poiché perdi molta velocità, inoltre non bisogna cadere troppe volte poiché distruggeresti la moto.

310-328

JOYSTICK IN PORTA 2

1/6	selezione opzioni
F1	pausa
F7	abbandoni corsa

CADUTA



Ecco un gioco dove abilità e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per ottenere un elevato punteggio e portare a termine la partita con successo. Dall'alto dello schermo cadono dei blocchi di diversi colori e forme e tu devi riuscire ad incastrarli in modo da completare il maggior numero possibile di righe orizzontali. Appena una riga è completata scompare dallo schermo, mentre i blocchi che non si incastrano si accumulano sino a raggiungerne la sommità. Il gioco termina quando i nuovi blocchi non hanno più la possibilità di cadere.
Potrai anche giocare con un tuo amico in una fantastica sfida all'ultimo blocco. In questo caso quando un giocatore riuscirà a completare due righe contemporaneamente l'altro riceverà una riga, se ne completerà tre l'altro ne riceverà due ed infine se ne completerà quattro l'altro le riceverà tutte.

328- 340

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO inizio partita

PUMPKIN



Avendo rifiutato la mano della perfida Zaira il buon principe Adalberto è stato trasformato in una molleggiata zucca di gomma. Ma il suo triste destino potrà essere modificato se saprà ritrovare la propria identità nel magico castello del Pumpkin. Dice infatti la profezia che il coraggioso che riuscirà a raccogliere i numerosi oggetti magici e a risolvere il mistero della loro combinazione potrà sconfiggere ogni maleficio.
Adalberto dovrà saltellare negli oscuri meandri del castello evitando i numerosi pericoli, ricordandosi però di raccogliere i fuochi fatui che gli consentiranno di colpire per 99 volte i suoi nemici.

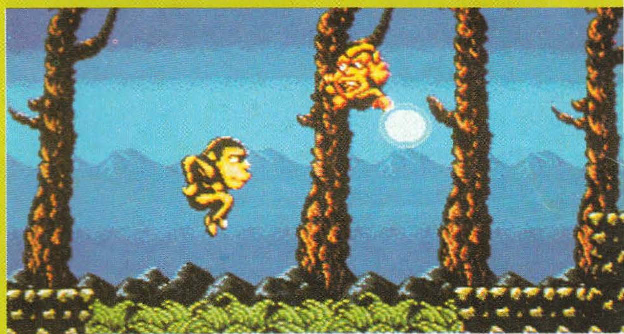
340-3

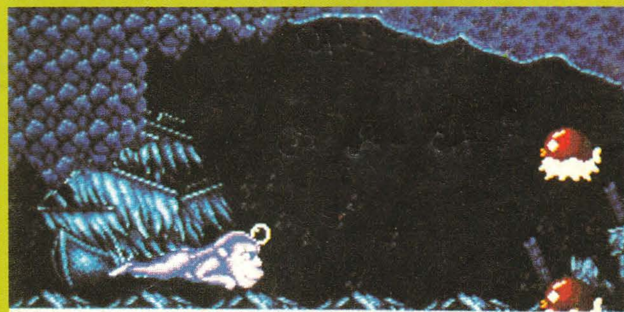
JOYSTICK IN PORTA 2

FUOCO inizio gioco
per sparare

TOKI

Una volta Toki era un uomo duro e muscoloso che si procurava la sua dose di emozioni vagando per il regno a caccia delle creature diaboliche della notte. Quando ha cominciato ad essere stufo di tutta questa attività, rimaneva sempre quella bella principessa che poteva andare a trovare per tutte quelle pagliacciate del genere affettivo. Osservandolo da lontano, un mago innominato ma veramente diabolico, fece uno studio approfondito sui modelli di comportamento di Toki e cominciò a mettere in atto un vile piano contro il nostro eroe.
Un giorno, proprio quando Toki era sul punto di andare a trovare la sua principessa, il mago si materializzò e deformò l'amore del nostro eroe portandolo in una prigione sotterranea molto lontana. Poi tolse a Toki la sua virilità lanciandogli un diabolico incantesimo che lo trasformò in una scimmia. Tuttavia, ad insaputa del mago, l'incantesimo consentiva a Toki di sputare potenti palle di fuoco ogni volta che lo voleva.
Sentendosi piuttosto depresso per il suo corpo simile a quello di un babbuino, Toki decide di infiltrarsi nei vari livelli di piattaforme a scorrimento del regno del mago. Ma in questo infido territorio il mago non è l'unico abitante estremamente potente della notte che egli incontra. Alla fine di ogni livello Toki deve affrontare un boss massiccio e mortale che si occupa di togliere all'eroe scimmiesco la vita fino in fondo!
Alcune delle cose che puoi raccogliere in **Toki** conferiscono al personaggio scimmiesco un aumento di poteri non offensivi. Raccogliendo le scarpe da ginnastica, per esempio, Toki potrà saltare distanze gigantesche. In un altro caso, una stella che brilla garantisce all'eroe una temporanea invulnerabilità. Puoi sapere quando è attiva perché Toki lampeggia. Toki inizia il gioco sputando piccole palle di fuoco. Tuttavia, man mano che avanzi nel gioco ti vengono messe a disposizione armi più potenti.













FUOCO: questa arma alimentata al curry permette a Toki di sputare fuoco e friggere così i suoi avversari.
TRIPLE FIRE: Triple fire è molto più simile al fuoco normale, ma Toki spara contemporaneamente in tre direzioni.
POWER FIRE: Se risparmi energia e non fai fuoco, Toki sarà capace di produrre enormi palle di fuoco.

Il coin-op mi piace, ma questo non lo è affatto. D'accordo, è vero, ha lo stesso personaggio principale e le stesse armi, ma purtroppo l'organizzazione dello schermo è stata completamente cambiata in peggio. Invece di essere veloce, furiosa e divertente, l'azione della piattaforma è seduta, stupida e molto irritante. Sparse nel paesaggio ci sono molte trappole praticamente inevitabili e che scopri solo quando ci sbatti addosso, e questo ti costringe a ricordarti esattamente dove si trova ciascuna di loro e cosa devi fare per riuscire ad evitarle. È facile capire perché i programmatori hanno pensato a ciò, perché a parte le trappole frustranti, in questo gioco non c'è nient'altro che blocca la tua strada dopo che hai dato il primo go.

Tutti i cattivi di fine livello sono ridicolamente facili da battere e durante i livelli gli sprites dei nemici non oppongono resistenza ai tuoi brutti scherzi. Chi ha giocato con il coin-op originale disprezzerà sicuramente la rovina di un gioco così brillante, e chi non ha già provato lo troverà un gioco di piattaforma semplice e monotono.

Anche il gioco in sé è stupido e frustrante, con trappole diaboliche in ogni livello fatte in modo che in ogni caso le tue reazioni non sono sufficienti per schivarle. Per arrivare da qualsiasi parte devi ricordarti la disposizione esatta di ogni livello. Per essere onesti fino in fondo, è una rottura giocare con **Toki**, e manca assolutamente di colpi di scena. L'ultimo contributo al disastro di questo gioco è l'immenso numero di vite e continuazioni che sei in grado di poterti conquistare.

Utilizzando queste opzioni, arrivare alla fine del gioco in un colpo solo è estremamente facile, se riesci a sopportare la noia del gioco. Non vale assolutamente quello che costa. Se stai cercandoti un nuovo gioco di piattaforma, ti consiglio di dare piuttosto un'occhiata a **Kid Chamelon** o **Alisia Dragoon**. ●

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE







SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 OMEGA 28 - 2 SPEED	
3 FRUTTA - 4 ROLLER	
5 FIDO BOY - 6 NAVICELLA SPAZIALE	
7 VOLTAR - 8 LEGAMI	
9 NASONE - 10 DIRIGIBILE	
11 GOLFER - 12 OCHETTA	
13 SALTA SALTA - 14 TRAPPOLA	
15 LESTER	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 PIRAMIX - 17 CANESTRO	
18 NODULS - 19 JUMPER	
20 ARIZONA - 21 HOP	
22 BLIZZER - 23 PANNELLI	
24 CHATTANOGA - 25 PICCHIA DURO	
26 BEATLIA - 27 RAILROAD	
28 DUE RUOTE GP - 29 CADUTA	
30 PUMPKIN	

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI